

한국심리학회지: 건강
The Korean Journal of Health Psychology
2010. Vol. 15, No. 2, 187-202

인터넷 도박의 과제와 쟁점

김 교 현[†]
충남대학교
심리학과

권 선 중
침례신학대학교
상담심리학과

김 세 진
충남대학교
중독행동연구소

본고를 통해 한국사회의 당면 과제 중 하나로 등장한 인터넷 도박의 실상과 심리학적 과제 및 쟁점에 대해 논의해보려 했다. 본격적인 논의를 돕기 위해, 인터넷 도박이란 무엇이며, 어떤 역사를 거쳐 왔고, 현재 국내외의 상황은 어떠한가를 먼저 소개했다. 다음으로 일반 도박에 비해 사이버 공간에서 벌어지는 인터넷 도박의 특징은 무엇이며 사람들이 인터넷 도박을 할 때 보이는 동기나 게임 양상 및 도박 문제 등의 심리적 특성은 어떠한가를 살펴보았다. 이를 바탕으로 인터넷 도박 문제를 건설적으로 다루기 위한 심리학의 과제는 무엇이고 이와 관련된 쟁점은 무엇인가를 논의했으며, 끝으로 한국에서의 인터넷 도박의 미래와 과제를 전망해 보았다.

주요어: 디지털, 인터넷, 도박, 게임, 온라인 도박, 인터넷 도박

지금, 세계의 많은 나라가 급속하게 디지털화하고 있다. 디지털화는 컴퓨터와 정보통신 기술의 발전과 결합으로 인간 활동을 디지털 정보의 생산과 유통 중심으로 재구조화하는 변화 과정이다. 한국은 이런 변화의 중심에 서 있다. 바야흐로 본격적인 디지털 시대가 세계 어느 나라 사람들보다 한국인에게 상대적으로 빠르게 다가오고 있다.

디지털 시대 생활의 중심에는 인터넷이 있다. 하이퍼텍스트(hypertext) 구조의 웹(web)이라는 새로운 연결 기술은 지금까지의 인류가 경험해 온 세상을 크게 바꾸고 있다. 사람들은 인터넷을 통해 전 세계로 정보를 소통하고 상업거래를 하고 여론과 힘을 형성하며 사회적 관계를 맺고 놀이를 하고 자기를 표현한다. 최근에는 컴퓨터 외

[†] 교신저자(Corresponding author) : 김교현, (305-764) 대전시 유성구 궁동 충남대학교 심리학과, Tel: 042-821-6368, E-mail: kyoheonk@cnu.ac.kr.

에 새로운 통신기기들이 등장해서 이런 추세를 더욱 가속화할 가능성이 높아졌다. 스마트 폰과 IPTV가 새로운 기기들의 대표적인 예다.

인터넷이 창조해 가고 있는 세계는 젊은 세대들에게도 넓고 낮설다. 인터넷의 여러 특성이 만들어 내는 신세계를 흔히 가상공간 혹은 사이버공간이라 부른다. 인류는 이제 인터넷을 통해 지금까지 삶의 터전으로 삼아 온 물리적 현실공간과 매우 다른 또 하나의 현실적 생태계인 사이버공간과 마주하게 되었다(김교현, 최훈석, 2008). 인간의 행동과 사고를 과학적으로 연구하는 학문분야인 심리학도 사이버공간에서의 인간 행동과 사고를 설명하고 예측해야 하는 새로운 과제를 맡게 되었다.

디지털화는 도박의 세계도 예외가 아니다. 세계 여러 나라의 많은 사람들이 전자기구나 인터넷을 매개로 하는 도박이나 베팅에 참가하게 되었다. 1995년 Gaming Club 등 몇몇 인터넷 사이트에서 실제 돈을 걸지 않는 온라인 카지노 게임을 제공하기 시작했다. 이듬해인 1996년에는 카리브해의 작은 섬 국가인 안티구아(Antigua)에 관할지(jurisdictions)를 둔 InterCasino가 온라인 내기에 실제 돈을 거는 카지노 게임을 최초로 선보였다(www.4OnlineGambling.com, 2006; Schwartz, 2006; Wood & Williams, 2007에서 재인용). 2010년 4월, 인터넷 도박 사이트 수는 전 세계적으로 2,296개에 달하며, 이 중에서 62개가 한국어 지원 사이트다(www.online.casinocity.com).

정찬모, 이원태, 유지연, 황지연, 권현영 등(2007)은 한국에서 2006년 성인오락실을 중심으로 전개된 '바다이야기' 파문 이후 오프라인 도박장이 줄어든 대신 온라인 도박이 그 자리를 대신하며

고속으로 확산되고 있다고 진단하고 있다. 이들은 이런 주장의 근거를 국내의 불법 인터넷 도박 사이트 차단 건수가 2006년 8월 128건에서 약 1년 후인 2007년 9월에는 1,058건으로 8배 이상 급증한 자료에서 찾고 있다. 정찬모 등(2007)은 2007년 7월, 한국에서 운영되고 있는 온라인 도박 사이트 수를 1,600개 이상으로 추산하며 이는 2006년의 1,380개에 비해 16% 이상 증가한 것이라고 본다. 정확한 추산이 어려우나, 불법 온라인 도박의 국내 매출 규모는 32조원으로 전체 불법 도박 매출의 60% 이상을 차지하고 있다고 추정한다(아주대 학교 산학협력단, 2008).

본고를 통해 필자들은 한국사회의 당면 과제 중 하나로 등장한 인터넷 도박의 실상과 심리학적 과제와 쟁점에 대해 논의해보려 한다. 본격적인 논의를 돕기 위해, 인터넷 도박이란 무엇이며, 어떤 역사를 거쳐 왔고, 현재 국내외의 상황은 어떠한가를 먼저 소개한다. 다음으로 일반 도박에 비해 사이버공간에서 벌어지는 인터넷 도박의 특징은 무엇이며 사람들이 인터넷 도박을 할 때 보이는 동기나 게임 양상 및 도박 문제 등의 심리적 특성은 어떠한가를 살핀다. 이를 바탕으로 인터넷 도박 문제를 건설적으로 다루기 위한 심리학의 과제는 무엇이고 이와 관련된 쟁점은 무엇인가를 논의하러 한다. 끝으로 한국에서의 인터넷 도박의 미래와 과제를 전망해 보려 한다.

인터넷 도박의 정의

인터넷 도박(internet gambling)은 흔히 온라인 도박(online betting), 사이버 도박(cyber gambling) 혹은 원격 도박(remote gambling) 등

의 용어와 혼용되어 사용되고 있다. 인터넷 혹은 온라인 도박은 “현실공간 혹은 오프라인에서 도박으로 간주되는 행위가 인터넷을 이용한 온라인이라는 가상공간에서 전자화폐나 전자금융 거래 형태로 이루어지는 것”을 뜻한다.

이와 같은 정의 내용의 세부를 보다 자세히 살펴해보도록 하자. 먼저, 오프라인에서 도박으로 간주되는 행위는 무엇인가? 오프라인이란 온라인에 상대하는 개념이며 흔히 물리적 실체를 가진 현실공간을 의미한다. 도박은 “자신에게 가치 있는 무엇을 그보다 더 큰 가치가 있는 무엇과 교환될 것을 기대하며 운이나 우연이 개재되어 그 결과가 불확실한 사태에 내기를 거는 것”으로 정의된다(김교현, 2006, 2007). 현재 가장 일반적인 형태의 도박은 운이 개재된 불확실한 사태에 금전적 내기를 거는 것이다. 대부분의 인터넷 도박은 신용카드를 통해 칩을 구입하고 웹 브라우저 상에서 도박을 하는 형태를 취하며, CD나 인터넷에서 전송받은 에뮬레이터를 이용하여 게임하는 방식을 취하고 있다.

인터넷 도박의 형태는 오프라인 도박과 유사하다. 경마나 경륜 혹은 스포츠 게임의 승부에 내기를 거는 형태(wagering)와 화투나 포커 등에서와 같이 기술과 운이 함께 작용하는 게임 결과에 내기를 거는 형태(gaming), 그리고 당첨에 대한 기회를 갖기 위해 일정 금액을 부담하고 순전히 운에 의해서 당첨금을 배분하는 형태인 복권(lottery) 등으로 나눌 수 있다. 인터넷 도박도 이런 세 가지 형태의 도박을 모두 제공하고 있다.

인터넷은 정보를 보유하고 있는 컴퓨터들 사이

의 연결망¹⁾으로서 사용자에게 정보와 영향력의 직접적인 원천은 아니다. 사람들은 인터넷이 아니라 자신의 눈앞에 나타나 있는 컴퓨터와 관계를 맺는다. 즉, 개인의 현상적인 도박 경험은 직접적인 도박 환경(접촉 플랫폼)의 감각적인 자극들로부터 유래하지 인터넷이라는 연결망의 추상적 성질에서 오는 것이 아니다. 현재 서구와 북미, 호주와 뉴질랜드 등에서 가장 흔한 도박 형태로 자리 잡고 있는 전자도박기구(electronic gambling devices: EGDs)를 이용한 오프라인의 도박과 인터넷 도박은 심리적 경험의 의미에서는 크게 다르지 않다(Shaffer, 2004). 그러나 본 연구에서는 이 둘을 구분하여, 인터넷을 이용한 가상공간에서 일어나는 도박에만 초점을 맞춘다.

한국의 법체계는 도박을 일반적으로 금하고 예외적인 경우에만 허용하고 있다. 불법 도박을 처벌하는 내용에 해당하는 한국의 형법 246조에 근거한 도박의 정의는 “우연에 의하여 재물의 득실을 결정하는 것”으로 볼 수 있다. 정찬모 등(2007)에 따르면, 형법에서의 온라인(인터넷) 도박의 기준은 가상공간에서 일어난 도박으로 ‘온라인’ ‘우연성’ 및 ‘환금성’이라는 핵심 기준을 갖추어야 한다. 온라인에서 진행되는 화투나 포커 등의 사행성 게임의 경우가 온라인 도박과 혼동을 일으키기도 하지만, 실물에 해당하는 금전 거래가 일어나지 않는 한 법으로는 도박으로 간주하지 않는다.

인터넷 도박의 역사

Wood와 Williams(2007)에 따르면, 인터넷 도박

1) 최근 스마트 폰 사용의 확산으로 이런 정의가 일부 모호해 질 수 있다. 그러나 주된 기능의 면에서 스마트 폰은 이동 전화기라기보다는 일종의 이동 인터넷 기기라고 볼 수 있다.

은 1990년대에 자리를 잡아 널리 퍼지기 시작했다. 첫 시작은 안티구아와 같은 작은 나라들에서 미국의 도박금지법을 피하기 위해 자유무역지대를 만들고 경마와 스포츠 게임에 대한 베팅을 전화로 받기 시작하면서부터다. 다음 단계에서는 1994년과 1995년 사이에 Microgaming사가 도박 소프트웨어를 제공하였고, 1995년 CryptoLogic사가 안전한 온라인 전자금융 결제를 가능하게 해주는 암호화 소통 프로토콜을 만들었다(Wood & Williams, 2007).

1995년 몇몇 온라인 사이트에서 실제 돈 거래는 없는 카지노 게임을 제공하기 시작했으며, 스포츠 북(Sports book)에서 온라인으로 경기 승률을 내보내고 발신자 무료 전화로 내기를 걸 수 있게 했다. 1996년에는 InterCasino가 온라인 내기에 실제 돈을 거는 카지노 게임을 최초로 선보였다. 곧바로 다른 카리브해 국가들이 이런 움직임에 동참했다. 대다수의 온라인 도박회사들은 법적인 보호를 받기 위해 영업 관할지로 도박에 허용적인 법체계를 가진 카리브해나 유럽의 나라들을 택했다. 1996년에는 15개 사이트가 온라인으로 내기를 받았으며 다음 해에는 이 숫자가 200개에 달했다. 1999년에는 650개를 넘어섰으며 2002년에는 1,800개로 증가했다. 매출액도 증가해서 2000년에 약 22억 달러 규모에 이르렀다(Wood & Williams, 2007).

초기의 온라인 사이트들에서는 거의 전적으로 스포츠 경기나 경마에 내기를 거는 형태를 취했으나, 1998년 온라인 포커(planetpoker.com)를 시작으로 현재는 오프라인에서 이루어지고 있는 거의 모든 형태의 도박이 온라인에서도 구현되고 있다. 카지노 게임, 슬롯머신, 빙고, 복권, 스포츠,

경마, 및 기술 게임들이 사이버공간을 매개로 이루어지고 있으며, 최근에는 상호작용 TV(interactive TV)와 같은 새로운 방식의 원격 도박이 등장하고 있다.

인터넷 도박의 경우, 접근의 면에서는 국경이 실제적인 의미가 없다. 그러나 한국 인터넷 도박의 역사를 살펴보는 것은 전체 도박 시장과의 관계나 법과 정책의 면에서는 여전히 중요한 의미가 있다. 앞서 언급했듯이, 한국은 예외적인 허용의 경우를 제외하고 도박을 법적으로 금지하고 있다. 온라인이나 인터넷 도박이라고 하여 예외가 아니다. 정찬모 등(2007)에 의하면, 현행 형법으로도 온라인 도박 제공자와 행위자 및 중개자를 처벌할 수 있다.

한국에서는 2004년 6월 체육진흥투표권의 온라인 베팅이 시작되었으며, 인터넷 매개는 아니지만 같은 해 10월 경마의 모바일 베팅이 시작되었다. 이후, 2005년 6월 경마의 온라인 베팅, 7월 경륜의 온라인 베팅이 시작되고 2006년 3월에는 경정의 온라인 베팅도 시작되었다. 합법 온라인 도박은 IT기술의 발전에 따른 베팅의 편리성과 다양한 기회제공 등의 이유로 시작되었으나, 법적인 문제 등으로 인하여 2007년에는 경륜과 경정의 온라인 베팅이 중단되어, 현재는 체육진흥투표권(전체 매출액 중에서 온라인이 차지하는 비중이 2009년 14.2%)과 경마의 온라인 베팅(2009년 전체 매출액의 2.5%를 차지함)만이 합법적으로 운영되고 있다고 할 수 있다.

한국의 불법 인터넷 도박의 상황에 대해서는 아직 체계적인 연구가 거의 없다. 정찬모 등(2007)은 2007년 한국에서 운영되고 있는 인터넷 도박 사이트 수를 1,600개 이상으로 추정하고 있다. 불법 인터넷 도박의 국내 매출 규모는 32조원으로

추정되며, 이는 전체 불법 도박 매출 추정액의 60%에 해당하고 합법 사행산업 전체 매출액의 거의 2배에 이르는 수치다(아주대학교 산학협력단, 2008). 2007년 임의표집한 남자 청소년 259명 중에서 불법 인터넷 도박 사이트에 방문해 본 경험이 있다고 응답한 비율이 23.6%로 조사된 것(권선중, 김교현, 성한기, 이민규, 강성군, 2007)과 연예인이나 유명 운동선수들의 불법 인터넷 도박사건 등의 사례로 보아 한국에서도 인터넷 도박이 널리 퍼지고 있다고 짐작된다.

인터넷 도박의 현황

2010년 4월, 인터넷 도박 사이트 수는 전 세계적으로 2,296개에 달하며, 이 중에서 62개가 한국어 지원 사이트다(www.online.casinocity.com). 일

부 인터넷 도박 사이트는 London 주식시장에 상장되어 있는 경우도 있으나, 대부분의 사이트는 개인 소유다(Wood & Williams, 2007). 인터넷 도박 세계 상위 20개에 해당하는 국가나 관할지역은 다음의 표 1과 같다.

인터넷 도박의 매출액은 2005년 120억 달러, 2006년 125억 달러로 추정된다. 미국과 아시아태평양지역이 가장 큰 시장이고, 다음으로 큰 시장은 유럽으로 보고되고 있다(Wood & Williams 2007). 또한, 2008년에는 약 207억 달러, 2010년에는 약 245억으로 인터넷 도박 시장은 꾸준히 증가할 것으로 예측되고 있다(Christiansen Capital Advisors, 2010; 그림 1참조).

인터넷 도박을 법적으로 어떻게 다루느냐는 매우 복잡하고 미묘한 문제로 세계 각국들이 보이고 있는 현재의 법 정책을 정리하면 다음의 표 2와 같다.

표 1. 세계 상위 인터넷 도박 관할지역 (2008년 10월)

관할	거래량 (거래 순위)	온라인 게임 사이트 수
지브롤터 (영국자치령)	1	192
Kahnawake Mohawk Territory (퀘벡)	2	279
몰타 (지중해)	3	299
영국	4	92
올더니 (영국해협)	5	66
앤티카 바부다 (카리브해)	6	99
네델란드령 안틸레스 (퀴라소)	7	266
맨섬 (영국 보호령)	8	12
오스트리아	9	10
미국	10	27
코스타리카	11	222
오스트레일리아 노던 테리토리	12	14
스웨덴	13	4
칼미키야(러시아 연방)	14	2
프랑스	15	1

자료 출처: Wood & Williams(2009)

한국의 경우, 인터넷 도박을 위한 법체계가 따로 마련되어 있지 않고 오프라인 중심으로 만들어진 현행법상의 규제를 온라인에 적용할 수 있다고 본다(정찬모 등, 2007). 사이버 공간에서도 단순한 게임을 넘어서서 결과에 따라 실제 돈이 거래되고 그것이 일시적인 오락의 정도를 넘어선 것이라면 도박에 해당한다고 볼 수 있고, 따라서 도박을 목적으로 온라인 상에 도박 사이트를 개

설한 자나 이런 사이트를 이용해서 도박을 한 자 및 그런 도박활동에 참가한 자 등은 모두 도박 관련법의 적용을 받을 수 있다.

해외에 개설된 사이트의 경우에는 문제가 훨씬 더 복잡해진다. 도박 사이트가 개설된 국가가 인터넷 도박을 불법으로 간주하고 있다면 해당 국가에 법적 규제를 요청할 수 있겠지만, 합법으로 인정하고 있는 경우는 도박 사이트 운영자를 도

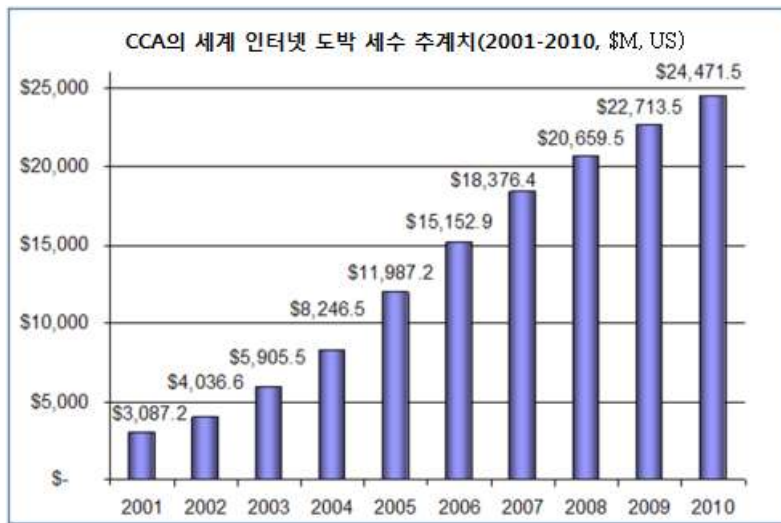


그림 1. 인터넷 도박 시장의 매출액 예측

(자료 출처: Christiansen Capital Advisors, 2010).

표 2. 국가별 인터넷 도박의 합법화 상태

구분	해당 국가
모든 인터넷 도박에 대해 불법화 한 국가	미국, 중국, 러시아, 그리스, 포르투갈, 비류다, 파키스탄, 사우디아라비아, 캄보디아
모든 인터넷 도박에 대해 합법화 한 국가	영국, 지브롤터, 앤티카, 몰타, 네덜란드령 안틸레스, 파나마
일부 인터넷 도박에 대해서 합법화 한 국가	스웨덴, 핀란드, 독일, 홍콩, 리히텐슈타인, 뉴질랜드
지역주민에게만 인터넷 도박을 합법화 한 국가	핀란드, 오스트리아, 노르웨이, 캐나다 자치주
지역주민에게만 인터넷 도박을 합법화하되, 국외사이트 이용을 불허하는 국가	체코 공화국, 덴마크, 프랑스, 독일, 홍콩, 헝가리, 이탈리아, 노르웨이, 슬로바키아, 스웨덴
외국인(nonresidents)에게만 합법화한 국가	오스트레일리아, 파푸아 뉴기니

자료 출처: Wood & Williams(2009).

박장 개장 죄로 처벌하는 데는 여러 가지 어려움이 따른다. 아직까지 국외 인터넷 도박 사이트 운영자를 상대로 한국이 형사관할권을 행사한 예는 없다고 한다(정찬모 등, 2007).

미국의 경우 2006년 불법인터넷도박금지법(The Unlawful Internet Gambling Enforcement Act: UIGEA)을 제정하여 미국 외 지역의 도박 사이트에 베팅하는 지불행위를 막으려 했으며, 이를 위해 은행, 신용카드사 및 유사금융회사들이 인터넷 도박의 온라인 결제를 하지 못하도록 막는 조치를 취했다. 그러나 법의 실효성과 부작용 방지 효과에 대해서는 회의적인 시각이 많다(Parke & Griffiths 2004; Stewart, 2009; Watson, Liddell, Moor, & Eshee, 2004). 이에 반해, 영국은 2005년 도박법(Gambling Act)을 제정하고 도박 일반과 인터넷 도박을 합법적인 테두리 안에서 관리하려는 정책 방향을 택하고 있다. 영국의 도박법은 도박과 관련된 범죄와 질서문란을 막고 형평성과 투명성을 향상시켜 미성년자를 비롯한 소수 집단이 착취당하지 않도록 하려는 목적을 내걸고 있다. 영국의 2005 도박법에서 규정한 온라인 도박에는 인터넷 외에도, 전화, TV, 라디오 등 다른 통신수단에 의한 베팅까지 포함되어 있어 원격 도박의 개념에 가깝다.

국내에서 인터넷 도박은 도박에 관한 형법체계(형법 23장의 246조~249조) 외에도, 사행산업의 사행영업행위를 규제하는 ‘사행행위등규제및처벌특례법(사특법)’ 일반 게임과 사행성 게임물을 규제하는 ‘게임산업진흥법’ 그리고 2007년 제정된 ‘사행산업통합감독위원회법(사감위법)’ 등의 규제를 받는다. 현재 국내에서 인터넷 도박을 규제 및 단속하고 있는 중요 기관으로는 ‘게임물등급위원회

(게등위)’와 ‘정보통신윤리위원회(정통윤)’ ‘경찰청’ 및 ‘사감위’ 등이 있다. 정찬모 등(2007)은 국내의 인터넷 도박 규제와 관련된 법적인 쟁점과 대책 방안에 관해 자세하게 논의하고 있다.

인터넷 도박의 현황을 요약하면, 1990년대 중반부터 시작된 인터넷 도박 시장이 운영 사이트 수나 매출액 등에서 세계적으로 매년 증가하고 있는 추세이며 특히 아시아 지역의 증가추세가 높다. 인터넷 도박은 국가 간 경계를 쉽게 넘을 수 있는 속성이 있어 한 국가만의 특정한 정책적 노력이 큰 효과를 발휘하기 어려우며 현재 국가들 사이의 정책 방향이 매우 다양하고 이에 따른 갈등의 소지가 있다. 실증 연구 자료가 부족한 상태지만, 대부분의 국가에서 인터넷 도박 이용률이나 도박 매출액 비중은 그리 높지 않고 증가폭도 가파르지 않다(Wood & Williams, 2009). 그러나 한국의 경우, 정찬모 등(2007)은 ‘바다이야기 사건’ 이후 불법 온라인 도박시장의 규모가 급격하게 증가하고 있는 것으로 판단하고 있다.

인터넷 도박 행동의 심리적 특성

인터넷 도박에서는 중요한 도박 환경이 현실공간에서 인터넷을 매개로 한 가상공간으로 바뀐다. 도박자가 경험하는 일차적인 환경은 여전히 자신의 컴퓨터(단말기) 입력과 화면상에 나타나는 구체적인 결과 사이의 상호작용이지만 도박자가 잘 깨닫지 못하는 인터넷으로 연결되는 가상공간이라는 이차적 환경도 도박 행동과 결과에 큰 영향을 미친다. 따라서 인터넷 도박 행동의 심리적 특성을 제대로 밝히려면, 가상공간에서의 도박행동 특성을 알아야 한다. 아직까지 이에 대한 실증 연

구는 매우 부족한 형편이다. 그러나 도박행동에 중요한 영향을 미칠 것으로 짐작되는 인터넷 매개 가상공간의 몇몇 특징들을 추론해 보면 다음과 같다.

먼저, 인터넷 망이 널리 보급되어 있는 한국에서 인터넷 도박 사이트는 도처에 널려 있다고 할 수 있다. 이는 공중건강(public health)에서 이야기하는 높은 '가용성(availability)'에 해당한다. 오프라인에 비해 온라인 도박 사이트의 개설이나 폐쇄 및 이전은 공간적 비용이 거의 들지 않고 경제적 비용도 상대적으로 매우 저렴하다. 따라서 손쉽게 온라인 도박장을 만들거나 폐쇄할 수 있다.

두 번째로, 인터넷 도박 사이트를 접근하기 용이한 '접근성'이다. 인터넷 망이 연결되는 곳에서는 어디서나 접속을 시도할 수 있고, 연령이나 다른 신분상의 정보로 출입을 통제하려 하여도 이를 속이거나 우회할 수 있는 방법이 많다. 이런 특성은 공중건강의 높은 '접근성(accessibility)'에 해당한다. 높은 가용성과 접근성은 오프라인 도박에 대해 인터넷 도박이 갖는 핵심적인 편의성으로 볼 수 있다.

세 번째는 현재 범람하고 있는 온라인 사행성 게임과 유사한 형태를 취하고 있어 사회문화적으로 부담 없이 쉽게 받아들일 수 있는 '수용성'이다. 온라인 게임을 즐기는 것이 특히 젊은 연령층에서 현대문화의 주류를 이루어 가고 있고 도박성 게임도 오락이나 여가의 자연스런 한 형태로 인식하게 만들 가능성을 높인다. 이런 속성은 공중건강의 높은 '수용성(acceptability)'에 해당한다.

네 번째는 인터넷과 컴퓨터가 지니는 멀티미디어 정보 구성능력과 다양한 자극을 전자기술을 통해 매우 풍부하고 자극적이며 실제와 유사하게

구현해 낼 수 있는 '가상현실성'이다. 이는 실제와 가상 세계를 혼동하게 만들고 지금까지 인류가 오프라인 세계에서 발전시켜온 자연지능을 무력하게 만드는 결과를 초래할 위험성이 있다. 이런 상황은 서구와 북미에서 최근 도박문제를 일으키는 주된 원인으로 주목받고 있는 전자도박기구(EGDs)와 유사하다. 한국의 성인오락실 바다이야기 등의 문제 원인도 상당 부분은 이런 전자도박기구가 구현해 내는 가상사하다성과 자극성에서 유래했다고 볼 수 있다.

다섯 번째는 '익명성'과 그에 따른 무규범성이다. 현실 세계의 도박장면과 달리 서로 멀리 떨어져 있는 사람들 사이에서 가상의 세계에서 맺는 상호작용은 현실 세계의 규범이 제대로 작용하지 않을 가능성을 높인다. 현실 세계에서는 바꾸기 어려운 성이나 연령, 직업 등을 손쉽게 바꾸고 가상공간에서의 새로운 자기 정체감을 발달시킬 수도 있다. 이는 사이버 정체감이나 비현실감이라 할 수 있다.

여섯 번째는 인터넷 도박의 '고립성'이다. 온라인 도박은 흔히 사회적으로 고립된 상태에서도 가능하기 때문에 타인과 함께 하는 도박과는 달리 사회적 억제나 촉진 현상이 없어진다.

일곱 번째는 인터넷의 '무국경성'과 국가적 통제의 어려움이다. 앞서 언급했듯이, 인터넷은 국경을 손쉽게 넘나드는 소통의 도구이며 물리적 국경을 중심으로 한 국가권력의 통제가 어렵고 통제의 영향이 보다 복잡하고 미묘해 진다.

이상의 일곱 가지 속성들은 온라인 가상공간에서 이루어지는 도박이 오프라인에서 이루어지는 도박에 비해 갖는 비교적 가치중립적인 일차적인 특성이다. 이런 일차적 특성은 게임자의 특성이나

게임의 특성 및 사회문화적 환경의 특성과 상호 작용하여 인터넷 도박의 이차적 특성을 만들어 낼 수 있다. 이런 특성들에는 도박행동이 주위 사람들에게 쉽게 널리 번지는 ‘확산성이나 폭발성’, 도박 관련 범법 행동이나 다른 ‘범법 행동의 조장 가능성’, 사용자격이 없는 ‘청소년이나 미성년자들의 이용 가능성’, ‘무절제한 도박 행동이나 과몰입’ 및 ‘중독 가능성’ 등을 들 수 있겠다.

그렇다면 사람들이 실제로 보이는 인터넷 도박 행동의 심리적 특징은 어떠한가? 이에 관해 참고할 수 있는 자료는 세계적으로도 매우 빈약한 형편이다. Wood와 Williams(2007, 2009)가 캐나다 국민 8,498명에 대한 RDD 전화조사와 세계 105개국 12,521명에 대한 인터넷 온라인 국제 조사에서 얻은 자료가 현재로서는 가장 풍부하다고 판단하여 그 결과를 선별적으로 요약해서 소개하고, 현재 얻을 수 있는 일부 국내 자료를 추가했다.

먼저, 인터넷 도박의 이용률과 도박자의 인구학적 특성을 살펴보자. 2006년과 2007년 사이 캐나다인들의 인터넷 도박 이용률은 2.1%이며, 온라인으로 주식의 단타매매, 고위험 스톡, 선물 혹은 옵션거래를 한 경우를 포함하면 이용률은 3.5%에 이른다(Wood & Williams, 2007, 2009). 고려대학교에서 2009년 한국인을 대상으로 한 도박이용실태 조사에 따르면, 인터넷 도박 이용률은 0.5%이고 여기에 현금 교환이 일어난 인터넷 게임(0.8%)을 더하면, 전체 인터넷 도박 이용률은 1.3%에 이른다(고려대학교, 2009). 한편 2006년 국내 사행산업이용객과 온라인 패널 등을 대상으로 실시한 조사에서는 응답자의 54%가 인터넷 도박을 해본 경험이 있다고 보고했고, 남성과 30대 이하, 미혼자의 비율이 상대적으로 더 높게 나타났다(이민

규, 김교현, 권선중, 2007).

국외에서도 인터넷 도박이용자들은 남성(세계, 78.0%; 캐나다 82.4%)이 여성에 비해 많았으며, 이는 오프라인 도박에 비해서도 유의하게 높은 비율이었다(Wood & Williams, 2007, 2009). 인터넷 도박 이용자들은 유럽계 조상을 가진 사람들이 많았으며, 나라나 지역별 이용률의 차이가 많았다. 유럽과 카리브해 국가들의 이용률이 높고, 북미, 아시아, 호주와 뉴질랜드의 이용률이 상대적으로 낮았다. 결혼과 고용 상태는 일반 성인 표본과 의미 있게 다르지 않았다. 연령대별 차이는 없었으며 18세 이하 청소년들의 이용률은 0.4%에 불과했다. 물질 사용(담배, 44.3%; 불법 약물 사용, 11.7%)이 일반 도박이용자 집단보다 높았으며, 평균적인 가구당 연소득(61,000달러)도 높았다. 가계 부채는 76,728달러 규모였고 41.2%가 대졸자였으며, 불구나 만성 신체 질환(14.9%)과 정신질환(10.3%)의 면에서는 일반 도박이용자들과 의미 있는 차이를 보이지 않았다(Wood & Williams, 2007, 2009).

다음으로, 오프라인에 비한 온라인(혹은 인터넷) 도박을 이용하는 동기를 살펴보자. 인터넷 도박을 이용하는 가장 큰 이유는 24시간 이용가능성과 편리성이었다. 다음으로는 게임 경험의 질이 높다는 점을 들었는데, 여기에는 신체적으로 편안하고 부담되지 않으며, 익명성이 보장되고, 환급율이 높으며, 타인이 담배 피우는 데 노출되지 않거나 반대로 편하게 담배를 피울 수 있다는 점 등이 포함된다. 하우스에서 상대하는 것보다 이기기 쉬운 상대를 만날 가능성이 높은 점도 인터넷 도박의 유인가 중 하나다(Wood & Williams, 2007, 2009).

인터넷 도박의 불편한 점으로 지적된 내용도

다양하다. 게임의 공정성에 대한 의구심과 예치한 돈의 안전성에 대한 불안감, 직접적인 대면이 없는 데서 오는 불편함, 돈을 더 많이 쓰는 경향성, 지나치게 편리한 점, 불법성, 고립성 등을 많이 들었다. 이용 사이트를 결정하는 데 영향을 주는 요소들로는, 사이트의 전반적 명성, 친구의 권유, 게임과 인터페이스 경험의 질, 예치금의 안전한 보관과 승리금의 즉각적인 지불, 친숙성 등을 높이 언급했다(Wood & Williams, 2007, 2009).

세 번째로, 인터넷 도박의 양상에 대해 살펴보자. 인터넷 도박이용자들은 인터넷 도박 외에 평균 4개 이상의 오프라인 도박을 이용하고 있었다. 더 많은 종류의 오프라인 도박을 이용할수록 인터넷 도박을 이용할 확률이 높아졌다. 인터넷 도박 이용자들은 일반 도박자들에 비해 도박을 더 자주 하며 도박에 사용하는 비용도 더 많았다(Wood & Williams, 2007, 2009). 그 이유는 여러 종류의 오프라인 도박 유형을 이용하는 사람이 추가적으로 인터넷 도박도 이용하기 때문으로 추정된다.

가장 인기 있는 도박 유형은 포커였다. 국제 조사에서 64.0%가 상대와 기술겨루기 게임(대부분이 포커)을 했으며, 온라인 카지노 26.4%, 스포츠 베팅 23.2%, 경마/경견 12.7%, 복권 11.2%, 빙고 7.4% 순이었다. 남성은 여성에 비해 스포츠 베팅과 경마/경견 그리고 기술 겨루기 게임을, 이와 대조적으로 여성은 남성에 비해 빙고 게임을 선호했다. 오프라인 도박에 비해 온라인을 통해 하기를 좋아하는 도박은 스포츠 베팅, 포커, 경마/경견(캐나다의 경우는 경마가 1위) 순이었다(Wood & Williams, 2007, 2009). 이민규 등(2007)의 국내 연구에서도 인터넷 도박을 경험해 본 사람들은

그렇지 않은 사람들에 비해 더 많은 종류의 오프라인 도박을 하고 있었는데, 복권구입이나 화투, 포커, 카지노 이용, 스포츠를 이용한 돈내기 등의 비율이 높았다.

93-94%의 인터넷 도박자가 자기 집의 컴퓨터를 이용하는 것으로 나타났는데, 이들의 대부분이 직업이 있다는 점을 감안하면 주로 저녁이나 밤 시간 대에 게임을 하는 것으로 귀결된다. 대다수의 이용자들은 현금이 아닌 신용카드나 전자결제를 통해 거래를 했다. 소수의 이용자들(캐나다 조사의 3-4%와 국제 조사의 4-11%)이 인터넷 도박이 수면이나 섭식 습관을 해친다고 보고했으며, 도박을 하면서 거의 언제나 술을 마신다는 비율은 캐나다 조사 20% 국제 조사 14%에 이르렀다(Wood & Williams, 2007, 2009).

네 번째로, 인터넷 도박의 도박 문제에 대해 살펴보자. 일반 도박자에 비해 인터넷 매개 도박자의 도박 문제 유병률이 3-4배 정도 높았다. CPGI로 평가한 결과, 일반 도박자 집단(5.7%)에 비해 인터넷 도박자 집단(16.6%)이 중간(moderate) 위험과 고(severe) 위험 문제 도박자를 합친 유병률에서 더 높았다(캐나다 내국인 조사에서는 4.1% 대 17.1%). 누가 문제성 인터넷 도박자인가를 예측해 주는 요인들을 설명력이 높은 순서대로 제시하면 다음과 같다: 다양한 유형의 도박을 함께 이용함; 더 많은 도박 금액을 소비함; 정신건강 문제가 있음; 문제성 도박의 가족사가 있음; 아시아계 출신; 독신; 낮은 가구 소득; 잘못된 도박 신념을 더 많이 가짐; 국가/지역; 도박에 대한 부정적 태도; 다른 유형 도박의 중독 역사를 보임(Wood & Williams, 2007, 2009).

자신의 도박 문제에 특정 유형의 도박이 기여

했다고 응답하는 사람은 전체의 절반 정도였는데, 이들이 보고하는 도박 문제를 일으킨 도박 유형은 다음과 같다: 국제 조사 - 슬롯머신(23.8%), 포커(21.7%), 인터넷 도박(11.3%); 캐나다 조사 - 포커(31.3%), 슬롯머신(12.5%), VLT(12.5%), 룰렛(12.5%). 이와 같은 결과(Wood & Williams, 2007, 2009)를 보면, 인터넷 도박이 도박 문제를 일으킨 원인으로 지목되기는 하나 주된 원인으로 지각되는 것은 아님을 알 수 있다. 이는 이미 여러 종류의 오프라인 도박을 하는 사람들이 그들의 기존 도박 목록에 인터넷 도박을 추가한다는 결과와 일관된다.

인터넷 문제 도박자의 9%가 다양한 종류의 도움을 추구한다(GA 28%; 상담 서비스 18%; 친구 11%, 심리학자 11%, 정신과 의사 7%, 가정의 7%, 가족 7%, 종교지도자 7%; 전화와 핫라인 7%). 이와 대조적으로 캐나다 인터넷 문제 도박자의 8%는 대다수 상담 서비스를 찾는다(Wood & Williams, 2007, 2009). 인터넷 문제 도박자들은 인터넷 상담 서비스보다 면대면 상담 서비스가 더 편하다고 대답해서 온라인 서비스가 일반 서비스의 부가적인 형태이지 만병통치약이 아님을 보여주고 있었다.

마지막으로, 인터넷 도박에 대한 온라인 게임 서비스의 효과에 대해 알아보자. 국제 조사에 참가한 참여자의 65.2%가 조사자들이 제공한 상호작용적 피드백에 대해 “상당히 도움이 된다.”는 반응을 보였고, 이런 호의적 반응은 문제 도박자의 경우에는 70.6%로 의미 있게 높아졌다(Wood & Williams, 2007, 2009). 피드백 자료에 포함된 내용은, 그들의 도박행동이 규준에 비추어 정상적인가? 연간 도박 지출 추세 자료, 그들이 믿고 있

는 도박 신념이 왜 잘못되었는가에 대한 설명, 문제성 도박자가 될 가능성, CPGI의 점수 등으로 구성되었다. 국제 조사의 문제성 도박자 중 33.5%가 조사에 참여한 이후 자신의 도박 행동이 줄어들기를 기대한다고 응답하여 이런 조사와 상호작용적 피드백이 단기 개입의 형태로 유용성이 있음을 보여주고 있다. 질문의 내용에 들어 있는 정보와 그 정보가 문제성 도박자의 행동에 미치는 영향력을 고려해 보면, 현재 도박을 하지 않는 조사 참여자들에게도 도박 행동 관련 조사는 이로 인한 예방효과가 있으리라고 짐작할 수 있다.

인터넷 도박의 당면 과제

Wood와 Williams(2009)도 지적하듯이, 현재 인터넷 도박과 관련된 핵심 과제는 문제의 복잡성과 신속한 확산에 비해 관련 지식과 정보가 너무 빈약한 괴리를 극복해야하는 것이다. 현실적으로 인터넷 도박을 법이나 정책적으로 어떻게 관리하느냐가 여러 나라들이 당면한 발등의 불이 되었다. 법이나 정책은 현실을 잘 반영하는 구체적이고 세밀한 경험적 자료에 입각해서 수립되고 실행되어야 효과적일 수 있다. 그래서 인터넷으로 매개되는 도박 행동과 그에 동반하는 위험을 파악하고 설명하고 예측하는 작업이 최우선이 되어야 한다. 이런 면에서 온라인과 사이버 공간에서 일어나는 개인의 행동을 연구하는 심리학, 특히 건강심리학적 연구가 긴요하며 다음과 같은 작업들이 우선적으로 수행되어야 한다.

개념과 용어 정리

해당 분야의 연구를 축적하고 소통하며 이해관

계 당사자들 사이의 협력적 합의와 노력을 담보하기 위해서는 먼저 핵심 개념과 용어 사용에 대한 표준화가 이루어져야 한다. 인터넷 도박이 무엇이고, 온라인 베팅이나 원격 도박, 혹은 모바일 베팅과는 어떻게 관련되거나 구분되는가? 도박 행동에 미치는 영향의 면에서 인터넷 도박과 매우 유사한 전자도박기구(EGDs)와의 관계는 어떻게 설정하는 것이 좋은가? Home trading system을 통해 온라인으로 거래되는 주식거래는 인터넷 도박에 해당하는가? 많은 국민들이 일상에서 하고 있는 고스톱과 포커 등의 사행성 온라인 게임은 인터넷 도박과 어떻게 관계 지워야 할까? 여러 유형의 인터넷 도박은 어떻게 분류하고 이를 분류하는 기준은 무엇으로 잡아야 할까? 이런 물음들에 대한 답은 직관적인 논리적 추론에서 유래하지 않는다. 경험적 연구가 필수적이다. 연구 결과에 바탕을 둔 이해관계 당사자들 사이의 수렴적 합의가 필요하다.

평가도구 개발

정리된 개념과 용어들의 상태를 양적으로 나타낼 수 있는 지수의 개발과 이를 타당하게 측정하기 위한 도구의 개발이 필요하다. 인터넷 도박 이용률, 인터넷 도박 문제 유병률, 도박의 가용성, 접근성 및 수용성, 그리고 인터넷 도박 유형들의 개별 특성을 신뢰롭고 타당하게 평가할 수 있는 도구의 개발이 필요하다. 이 때 한국의 특유한 문화적 속성을 감안하는 노력뿐만 아니라 국제적으로 비교 가능한 국제적 표준 측정도구와 지수를 개발하는 노력도 함께 경주되어야 한다.

실태 파악

핵심 용어와 개념의 정리 및 평가도구의 개발과 함께 이를 이용한 실상의 파악이 병행되어야 한다. 이런 실태 파악 연구는 기존의 역학(epidemiology) 연구의 전통과 지혜에서 많은 것을 배울 수 있을 것이다. 유병률과 발생률, 위험요인과 보호요인, 나아가서 건강증진적인 행동 등의 실태를 정기적으로 파악하고 이를 바탕으로 하는 개입과 정책을 펼칠 필요가 있다.

설명 모형과 연구

위의 노력들을 바탕으로, 인터넷 도박 행동의 전 과정이나 세부 과정을 설명할 수 있는 모형과 이론을 구성하는 노력이 필요하다. 문제의 원인과 경과를 설명할 수 있는 간명한 모형이 있어야 일관되고 효율적인 개인 수준의 개입과 국가적인 수준의 정책이 가능하다. 이를 위해서는 미세하고 정밀한 실험적인 연구 외에도 장기간에 걸친 중단 연구들이 함께 필요하다.

한국 인터넷 도박의 쟁점과 전망

인터넷 도박을 어떻게 관리하고 규제하느냐에 대한 세계 각국의 고민이 크다. 한국도 예외가 아니다. 놀이로서의 도박과 온라인 사행성 게임이 크게 성행하고, 물질주의적이고 절차보다 결과를 중시하며, 빠른 시간 내에 높은 욕구를 충족시키려는 현대 한국사회의 문화적 특성은 인터넷 도박 문제를 확산시킬 가능성을 높일 것이다. 그런데, 한국의 실정은 인터넷 도박 이용률(1.3%; 고려대학교, 2009)은 매우 낮은데 반해 온라인도박 매출 추정액(32조원; 아주대학교 산학협력단,

2008)은 매우 높은 이상한 현실에 직면해 있다. 이런 혼란 속에서는 효율적인 정책 결정과 시행이 어려울 것이다. 현재 쟁점이 되고 있는 인터넷 도박의 합법화나 금지 정책과 관련된 논의를 중심으로 한국 인터넷 도박의 장래를 전망해 본다.

먼저, 인터넷 도박을 합법화하고 이를 공적인 규제를 통해 관리해야 한다고 주장하는 이유는 다음과 같다(Wood & Williams, 2009).

- ① 현실적으로, 인터넷 도박 사이트를 단속이나 금지하기는 매우 힘들 것이다. 많은 사람들의 행동 관행을 역행하는 법이나 정책은 실효성이 없다.
- ② 인터넷 도박이 사회에 좋은 나쁜 관계없이, 합법적인 규제 영역으로 가져와서 경제적인 이득과 소비자 보호를 시도하는 것이 좋다. 현재 대부분의 사이트들이 해외에서 운영되기 때문에 합법적 규제를 통한 통제가 자국의 경제에 도움이 되며, 세수 확보를 통하여 도박중독을 예방 하고 치료하는 데 활용할 수 있다.
- ③ 일부 위험성을 동반한다고 해도 국가가 개인의 여가와 소비 행동을 통제하려 해서 안 된다.
- ④ 인터넷 도박의 세수가 일반 도박에 비해 덜 역진적(逆進的)이다. 인터넷 도박 이용자들의 소득 수준이 평균 보다 높다.
- ⑤ 인터넷 도박이 도박 문제를 일으키지만, 이것은 일시적이고 문화적으로 곧 적용될 수 있을 것이다.

다음으로, 인터넷 도박을 불법화하고 금지해야 한다고 주장하는 이유는 다음과 같다(Wood &

Williams, 2009).

- ① 법은 인간의 행동과 사회적 가치를 조형한다. 아동 음란물이나 불법 약물의 사용이 현실적으로 여러 곳에서 횡횡하지만 이를 금지한다. 이런 노력을 통해 관련 행동을 줄일 수 있다.
- ② 더 높은 비율을 보이는 문제(예, 불법 약물 사용)를 금지하는 데 더 낮은 비율의 문제(예, 인터넷 도박 이용률 1-7% 정도)를 금지하지 못할 이유가 없다.
- ③ 많은 인터넷 도박 사이트들에서 불만족스러운 사업 및 책임 도박 관행들이 나타나고, 이를 바로잡을 수단이 확실하지 않다.
- ④ 인터넷 도박 매출과 세수의 많은 부분이 문제성 도박자로부터 나온다(국제적으로는 27%, 캐나다는 41%). 취약 계층에서 더 많은 세수를 확보하는 것은 비윤리적이다.
- ⑤ 인터넷 도박의 합법화는 합법성(수용성)과 가용성을 높여서 전체 국민의 도박과 문제성 도박의 비율을 증가시킬 것이다. 국제적으로 인터넷 도박과 도박 문제의 유병률은 해당 국가가 인터넷 도박을 합법화하거나 허용하는 정도와 대부분 비례한다.
- ⑥ 인터넷 도박은 다른 유형의 도박보다 문제를 유발할 소지가 더 크다. 위험성이 상대적으로 더 높은 형태를 금지하는 정책이 일반적이다.
- ⑦ 인터넷 도박을 합법화하고 세수를 도박 문제 치료에 돌린다고 해도 역기능을 상쇄시키지 못할 것이다.

Wood와 Williams(2009)도 지적하듯이, 위의 주장들은 사회와 개인의 개별적 특성에 따라 다르

게 작용할 것이다. 예를 들어, 여러 형태의 도박에 노출되어 문화적으로 이미 도박에 적응이 된 국가에서는 인터넷 도박의 합법화에 따른 위험이 낮을 것이다(예, 네덜란드). 현재 도박이 불법으로 규정되어 있음에도 불구하고 많은 형태의 도박이 관행적으로 이루어지고 있는 국가(예, 한국)에서 단숨에 규제나 허용 정책을 전면적으로 실시하는 것은 많은 부작용을 초래할 것이다. 문제를 복잡하게 만드는 다른 요소는 이런 정책의 시행에 여러 집단의 이해관계가 달라진다는 점이다. 국가나 지자체, 사업자, 소비자, 시민단체 등의 이해관계를 참여와 협력 속에서 이루어 내는 작업이 필요하다. 더욱 복잡한 문제는 국경을 쉽게 넘나드는 인터넷의 무국경성으로 인해 국가 간 정치경제적 이해관계가 복잡하게 얽혀 든다는 사실이다. 이런 복잡성과 모호함을 다룰 수 있을 만큼의 전문적인 지식과 관리가 필요하다.

디지털화가 빨리 진행되고 있는 한국에서 장차 인터넷 도박은 더욱 확산되고 잠재적인 위험성을 동반할 것이다. 현상에 대한 전문가나 경험적인 지식과 정보가 부족한 상태에서 이런 도전을 효과적으로 응진하기는 쉽지 않아 보인다. 종전에 경험해 보지 못했으며 따라서 이런 문제를 대처하는 문화적 지혜가 축적되지 못한, 그러면서도 거부하기 어렵고 함께 안고 가야할 위험을 효과적으로 관리하기 위한 대책이 시급하다. 개인뿐만 아니라 지자체와 정부 수준의 위험관리 대책을 세우고 효과적으로 관리하기 위해서 특정한 사회문화적 맥락 속에서 개인이 보이는 위험행동에 대한 경험적 연구가 필수적이고, 이의 핵심 역할을 인간의 사고와 행동을 과학적으로 연구하는 심리학이 감당해야 한다.

참 고 문 헌

- 고려대학교 (2009). 전 국민 대상 대규모도박이용실태 조사. 2009년도 한국마사회 연구용역보고서.
- 권선중, 김교현, 성한기, 이민규, 강성군 (2007). 성인과 남자 청소년의 불법 인터넷 도박 문제와 위험 요인 그리고 예방전략. *한국심리학회지: 건강*, 12(1), 1-20.
- 김교현 (2006). 도박행동의 자기조절모형: 상식모형의 확장. *한국심리학회지: 건강*, 11(2), 243-274.
- 김교현 (2007). 중독, 그 미궁을 헤쳐 나가기. *한국심리학회지: 건강*, 12(4), 677-693.
- 김교현, 최훈석 (2008). 인터넷 게임중독: 자기조절 모형. *한국심리학회지: 건강*, 13(3), 551-569.
- 아주대학교 산학협력단 (2008). 불법도박의 실태조사 및 대책연구. 사행산업통합감독위원회 연구용역보고서.
- 이민규, 김교현, 권선중 (2007). 인터넷 도박 게임 이용자의 심리사회적 특징. *한국심리학회지: 건강*, 12(1), 21-40.
- 정찬모, 이원태, 유지연, 황지연, 권현영, 이현수 (2007). 온라인 도박의 규제. *한국정보통신정책연구원 보고서 07-02*.
- Christiansen Capital Advisors (2010). Global internet gambling revenue estimates and projections (2001 - 2010). Available at http://www.cca-i.com/Primary%20Navigation/Online%20Data%20Store/internet_gambling_data.htm (accessed April 12, 2010).
- Parke, A., & Griffiths, M. (2004). Why internet gambling prohibition will ultimately fail? *Gaming Law Review*, 8(5), 295-299.
- Stewart, D. O. (2009). An analysis of internet gambling and its policy implications. Available at http://www.americangaming.org/assets/files/studies/wpaper_internet_0531.pdf (accessed April 18, 2010).
- Shaffer, H. J. (2004). Internet gambling & addiction.

Available at <http://www.divisiononaddictions.org/html/publications/shafferinternetgambling.pdf> (accessed April 18, 2010).

- Watson, S., Liddell Jr. P., Moor, R. S., & Eshee Jr. W. D. (2004). The Legalization of internet gambling: A consumer protection perspective. *Journal of Public Policy & Marketing*, 23(2), 209-213.
- Wood, R. T., & Williams, R. J. (2007). Internet gambling: Past, present, and future. In G. Smith, D. Hodgins, and R. J. Williams (Eds.), *Research and measurement issues in gambling studies*(pp. 491-515). San Diego, California: Elsevier Publishing.
- Wood, R. T., & Williams, R. J. (2009). Internet gambling: Prevalence, patterns, problems, and policy options. Final Report prepared for Ontario Problem Gambling Research Center; Guelph Ontario.
- www.online.casinocity.com: Online Casino City (accessed April 19, 2010).

원고접수일: 2010년 5월 20일

게재결정일: 2010년 6월 15일

Problems and Issues of Internet Gambling

Kyo-Heon Kim

Department of psychology
Chungnam National
University

Sun-Jung Kwon

Department of counseling psychology
Korea Baptist Theological
University

Se-Jin Kim

Center for
Addiction Behavior
Chungnam National University

This paper presents the current state of Internet gambling and discusses its psychological tasks and issues. First of all, the definition, history, and domestic and overseas situations of Internet gambling are introduced. Next, the paper presents the characteristics of Internet gambling in cyberspace, which are different from general land-based gambling. And the motive for gambling on the Internet, game pattern, and psychological features of the internet gambling are investigated. Based on these findings, the paper suggests the challenges that psychology should address so as to constructively deal with the problems of Internet gambling, and discusses related issues. Finally, the future tasks of Internet gambling in Korea are suggested.

Keywords: digital, Internet, gambling, game, online gambling, Internet gambling